Le Crystal des Mutations

Introduction

Ce second épisode se déroule en Turquia, dans la ville de Tömük et repose sur les éléments suivants :

Riposte de Mayrhane

Mayrhane lâchera une dizaine de ses créatures aux trousses des aventuriers. Ses mutants, montés sur des ptérons interviendront quand le maître le désire, aussi bien au sol qu'en l'air. Leur mission, des plus simples consiste à éliminer les PJs.

Vers où aller ?

D'après le tatouage de la carte, deux destinations peuvent intéresser les PJs.

Ankara

Si les aventuriers partent pour la capitale, ils font fausse route. A toi, maître de remettre tes joueurs sur la piste de Tömük.

Tömük

C'est ici que les PJs affronteront leur destin. Tömük est un des berceaux de la nouvelle civilisation. Ses fils y évoluent en maîtres de la mort.

C'est encore 10.000 habitants, vibrants au rythme des combats d'arène et des arrivages de gladiateurs, une des perles de Turquia.

Son arène est légendaire et fut témoin des plus fabuleuses boucheries humaines. Aujourd'hui encore, elle impose une hégémonie millénaire aux tömükois.

Tömük, c'est encore un carrefour pour les marchands d'esclaves et une ville portuaire incontournable. C'est également l'archétype de la riche cité, abrutie par les fausses bonnes manières et les orgies de ses dignitaires.

La bourgeoisie de Tömük entretient une guilde permanente dans la ville. « Attila » se compose d'une centaine de gladiateurs, ce qui est peu compte tenu de l'engagement abusif dont ils font l'objet.

Les 10 Mutants

FOR	13	**CON**	11	**TAI**	11
DEX	14	**PdV**	11	**BM**	06
INT	09	**POU**	10	**CHA**	04

Armure : Cuir 1D6-1

Compétences : Piloter 32%, Voir 61%, Ecouter 55%

Armes : Bouclier Par. 50%, Lance Att. 49%, Dégâts 2D6+1, Par. 40%

Les Ptérons

FOR	24	**CON**	12	**TAI**	17
DEX	09	**PdV**	17	**BM**	09
INT	03	**POU**	12		

Armure : Peau 2 pts

Compétences : Ecouter 75%, Sentir 50%

Armes : Morsure Att. 30%, Dégâts 1D8+4 ; Coup d'aile (x2) Att. 35%, Dégâts 1D4, Par. 15% ; Serres (x2) Att. 35%, Dégâts 2D6, Par. 30%

Note : Le dressage « partiel » de ces ptérons les rend désobéissants (10%). Un ptéron rebelle tuera son maître, rompra le combat et ira manger sa proie ailleurs.



L’Enigme du Dernier Tatouage

Abel Qunes est le porteur de cette énigme. Descendant de Trésor (cf Page 3), c’est également un mercenaire hors pair. Quand son oncle s’est fait tuer pour son dos (il était porteur de la « carte et du légionnaire »), Abel a quitté la terre de ses ancêtres et a rejoint Tömük. Il s’était auparavant débarrassé d’un mercenaire de Rhodes, venu l’écorcher.

A Tömük, Abel a décidé de résoudre l’énigme des tatouages. Entre temps, pour survivre, il s’est engagé comme gladiateur exotique dans la confrérie du « Calice de Jade ». Ce travail lui a permis de prendre conscience de son sens des valeurs au combat tout en lui dévoilant l’arène et le légionnaire. Aujourd’hui, il n’a pas encore pu établir de lien réel entre tous ces indices, ignorant jusqu’à l’existence des deux autres tatouages.

Depuis 3 mois qu’il réside à Tömük, Abel a pris deux précautions de taille. Il s’est lié d’amitié avec de grands gladiateurs, s’assurant ainsi d’une protection physique. Il s’est fait tatouer tout le dos pour « noyer le poisson ».

Abel se présente comme un homme trapu dont le visage disparaît presque entièrement sous une longue barbe et une chevelure abondante. Ses yeux semblent d’une frayeur intens.

Dans l’arène, on le surnomme le « Tatoué », encore connu pour sa très grande souplesse.

La Confrérie du Calice de Jade

C’est une guilde de gladiateurs scandiens. Elle se compose actuellement de 6 Rétiaires, 23 Samnites, 14 Thraces, 15 Myrmillons et 8 gladiateurs exotiques.

Cette « Troupe » nomade se fait payer rubis sur l’ongle par ceux qui la sollicitent. Elle s’est déplacée en Turquia sur la demande expresse du gouvernement de Tömük qui voulait lui opposer « Attila ».

Le contrat de la confrérie s’achève dans une semaine. Il prévoit encore le traditionnel combat qu’on nomme « Fer et Flammes » et qui est connu pour sa violence. La guilde engage donc afin de renflouer ses troupes. Pour plus de renseignements, se référer à l’annexe en fin de scénario.

L’Aventure

Tömük atteinte, les PJs tenteront de réunir des indices.

Le hasard placera Abel Qunes et son tatouage sur leur route. Le puzzle complété, les aventuriers devront encore descendre dans l’arène pour résoudre le mystère du légionnaire de bronze. Ils découvriront un prisonnier multi-séculaire et finalement l’arène et jusqu’au petit ruisseau jadis porteur du nom de Prutch. » : pour Yildis.

Introduction à l’Episode

Tout commence bien, le climat de Turquia est clément : de véritables vacances au soleil. Dénicher une auberge ne devrait pas poser de problème dans une contrée habituée à recevoir Cependant, l’arrivée en faucon des joueurs ne passera pas inaperçue. Abel prendra les devants en espionnant les aventuriers durant 2 jours. Faites ressentir cette traque à vos PJs. Ils ne doivent pas saisir qui en est l’auteur. En effet, les espions, nombreux, changent régulièrement et ne seront donc pas identifiables. Suivant la curiosité de vos joueurs, faites leurs découvrir une ville de votre cru : seule l’arène n’est accessible que lors des combats. Sinon, elle est fermée et sévèrement gardée.

« Si tu ne vas pas au Tatoué, le Tatoué viendra à toi ».

Au terme de deux jours, une fois les indices suffisants réunis, Abel agira. Il n’est pas sûr que les joueurs viennent de Rhodes, aussi ne les tuera-t-il pas. Toutefois, il leur tendra une embûche.

Au préalable, les aventuriers recevront le message manuscrit suivant : « Si un tatouage vous intéresse, rendez-vous au pied de l’arène, ce soir à minuit. »

Personne ne viendra à ce rendez-vous. En revanche, sur le chemin du retour, Abel et ses hommes profiteront des ténèbres de la nuit pour frapper. Organisés, forts de leur technique, ils neutraliseront le groupe avec des filets (rétiaires) et le livreront ficelés à Abel.

Les joueurs seront conduits à l’auberge « des guildes », où réside la confrérie du « Calice de jade ». Ils auront un interrogatoire musclé avec Abel et ses hommes (Ils peuvent passer un sale quart d’heure). Ils ont tout intérêt à confondre vérités et mensonges dans leurs explications, sinon leur folle aventure pourrait bien finir ici (parler du crystal des

Abel Qunes, Gladiateur Exotique

Son corps est couvert de divers tatouages.

FOR 17 **CON** 14 **TAI** 14
DEX 19 **PdV** 16 **BM** 08
INT 12 **POU** 09 **CHA** 13

Armure : Cuir 1D6
Armes : Hache d'arme Att. 81%, Dégâts 4D6, Par. 90%
Compétences : Culbuter 62%, Sauter 71%, Eviter 79%

Phoenix et Lydon, Gladiateurs Rétiaires

Phoenix s'exprime avec une pointe d'accent français, il est grand, blond et musculeux.
Lydon est le meilleur combattant rétiaire du calice de jade. C'est un géant bronzé aux allures de mannequin.

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 16
DEX 15 **PdV** 17 **BM** 09
INT 13 **POU** 13 **CHA** 14

Armure : Cuir 1D6
Armes : Trident Att. 75%, Dégâts 2D6+1, Par. 72% ; Filet Att. 98%, Dégâts 1D4, Par. 45%
Compétences : Eviter 59%

Persus et Kaffir, Gladiateurs Myrmillons

Persus est petit et chauve, avec un nez large et écrasé. Il évolue d'une démarche maladroite.
Kaffir est un maure plein de mystères et de secrets.

FOR 18 **CON** 15 **TAI** 12
DEX 14 **PdV** 15 **BM** 08
INT 14 **POU** 15 **CHA** 14

Armure : Cuir 1D6
Armes : Glaive Att. 84%, Dégâts 1D8+1+1D6, Par. 81% ; Petit Bouclier Att. 40%, Dégâts 1D4, Par. 91%
Compétences : Eviter 69%

Note : L'entraînement des gladiateurs leur ajoute 10% en attaque et parade lorsqu'ils combattent de concert (cf. mendiants de Nadsokor).

mutations, des deux autres tatouages peut amadouer le Qunes. A vous de

voir). Abel désire comprendre le pourquoi de la mort de son oncle.

Une fois satisfait des explications, il proposera une coopération que les PJs, vu leur position ne pourront refuser.

Abel parlera alors du légionnaire de bronze (au milieu de l'arène). Il dévoilera encore le dernier tatouage, « l'énigme ».

Il précisera que le seul moyen d'accéder à la statue est d'être soi-même gladiateur. Il peut faciliter l'embauche des joueurs en les présentant à Thorvald, maître actuel du « Calice de Jade ».

En attendant, Abel, Kaffir, Persus, Lydon, et Phoenix doivent participer à un combat le surlendemain. Les PJs y seront conviés.

Le Combat d'Arène

Comme prévu, il aura lieu deux jours après la rencontre avec Abel. Il oppose Abel, ses quatre amis et six gladiateurs « d'Attila ». Il permettra de faire connaissance avec l'arène. Cet édifice de pierre millénaire peut accueillir un bon millier d'âmes dans ses gradins.

Mais plus intéressant, les aventuriers remarqueront (jet de voir) que le légionnaire du tatouage et celui de l'arène sont identiques. En revanche, celui du tatouage porte une lance et l'autre non. L'affrontement en lui même se soldera par la mort de 3 « Attila » et Kaffir y perdra la vie (un peu de mélodrame ne fait jamais de mal).

Se Faire Engager

Cela ne pose aucun problème. Bon nombre de places restent vacantes quand il s'agit de combattre pour le « Fer et Flammes ».

Les PJs seront payés 1500 PA pour leur engagement (essayer de leur trouver un type en fonction de leurs armes, myrmillon, samnite, etc… Tout gladiateur hors norme est nommé combattant exotique).

Ce combat aura lieu deux jours après celui d'Abel. Il clôture la saison à Tömük.

Traditionnellement, ce combat est toujours remporté par « l'Attila ». Des accords pécuniers s'assurent de cette conclusion. Lydon expliquera ce fait aux joueurs et leur dira que leurs adversaires sont des durs à cuire.

Côté « Calice de jade », aucun gladiateur de valeur ne participe à cette boucherie. Cela risque d'être difficile mais c'est le prix à payer pour approcher le légionnaire.

Lydon leur expliquera également le déroulement du combat (fumée artificielle, nombre de



combattants, etc… cf épisode II, scène III).

Fer et Flammes

Le combat auquel les aventuriers vont participer afin d'atteindre la statue sera d'une extrême violence. Selon la volonté des seigneurs de Tömük, le combat qui clôt les jeux de chaque saison doit être un exemple et oppose 15 gladiateurs de chaque guilde pour un total de 30 combattants.

Il est communément appelé « Fer et Flammes » par les habitants. Il se déroule au moment du coucher de soleil, majestueux dans ce pays. Il fait appel à la technologie. Ainsi, toutes les minutes (5 rounds), un brouillard artificiel est provoqué dans l'arène.

Cette brume dissimule les guerriers (durant 2 rounds) et laisse place à l'imagination du public qui s'anime au rythme des cris et des tintements d'armes.

En terme de jeu, ce brouillard retire 30% en attaque, parade et perception. Après les préparatifs, épilation, huilage du corps, répartition de quelques pièces d'armure (casque, ceste, etc…), les PJs seront conduits à l'arène. Puis le soir venu :

« Le soleil mourant teinte de rouge le firmament. Deux portes de chênes vous séparent encore de l'arène. Mais déjà leur commissure vous révèle la statue.

De l'autre côté, 15 hommes attendent. Bientôt, il sera temps, la foule s'installe bruyamment dans les gradins. Alors, lentement, les portes s'ouvrent… »

Les guerriers d'Attila sont d'excellents combattants dont voici quelques exemples. Vous êtes vivement encouragé à créer vos propres rétiaires, samnites, etc.

Ceux-ci devront être d'un

Les Gladiateurs

De l'art de mourir, du devoir de tuer

Deux cents ans avant la naissance du Christ, jusqu'au quatrième siècle après sa mort, les gladiateurs eurent un succès inégalé dans l'arène. Combattants féroces, ils inspiraient crainte et respect. Ils jouaient de la mort et en avaient fait un métier.

Aujourd'hui

C'est au début du quatrième millénaire que les gladiateurs apparurent. On cherchait des divertissements violents, des sensations pour les yeux. Cette caste permit de résoudre le problème. Cependant, la qualité des combats et la prestation des gladiateurs mit un siècle pour atteindre la qualité qu'on lui connaît aujourd'hui. Il fallut la création de guildes comme celle du « Calice de jade » pour y parvenir. De nos jours, le succès suscité par les combats d'arène est en passe de s'étendre. Certaines nations l'identifient à un sport et des pays comme la Scanie, la Perse et la Syrie forment eux mêmes leurs troupes qui s'affrontent pour la noblesse ou pour exacerber la libido des dames aux maris bedonnants.

D'autres nations, telles la France et la Germanie qualifient les combats d'arène d'atteinte à l'Humanité.

Enfin, maîtresse incontestée en la matière, la Granbretanne a transformé l'arène en une boucherie mémorable où hommes et bêtes subissent d'affreuses modifications pour accroître le spectacle. Consulter « L'Empire Ténébreux », page 62 à ce sujet.

Les Gladiateurs

Les nationalités des gladiateurs sont très diverses, leurs motivations aussi. Certains exercent ce métier par profession alors que d'autres sont des esclaves qui se contentent d'obéir. D'autres encore sont des condamnés à mort que l'arène éliminera un jour ou l'autre. On dénombre aujourd'hui plusieurs types distincts de gladiateurs.

Leur nom, emprunté à l'antiquité, dépend de leur équipement. Ainsi on a :

- Le Myrmillon : Epée et petit bouclier
- Le Samnite : Epée et boulier rond
- Le Thrace : Cimeterre
- Le Rétiaire : Filet et trident

De plus, ces combattants sont équipés d'armures partielles servant à équilibrer les deux adversaires. Leur plus grand allié restant leur adresse et leur condition physique.

Les gladiateurs professionnels sont de très bons combattants mais ils ne peuvent en aucun cas être engagés comme mercenaires. Du fait de leur travail, chacun occupe sa place dans la « Troupe » et doit s'y tenir. Chaque gladiateur a une valeur marchande quand il descend dans l'arène et doit s'efforcer de la faire progresser. Bien sûr, chaque « Troupe » a ses champions. Déifiés, ces hommes ne croisent plus guère sur leur chemin que des adversaires médiocres incapables de les vaincre. Car des adversaires de valeur s'évitent en principe. Cependant dans certains tournois hautement primés, il peut arriver que deux combattants d'exception s'affrontent à mort. Il existe un grand nombre de guildes de valeurs très diverses et plus ou moins mobiles. Chacune pourvoit à l'entraînement de ses membres et à leur formation. Certains travaillent le physique, d'autres la rapidité ou les styles d'arme. Tout cela étant fonction de la philosophie du dirigeant. A chaque maître de créer ses guildes avec leurs avantages et leurs inconvénients. A noter qu'un gladiateur moyen gagne rarement moins de 2000 PA par mois. Ceux-ci lui sont payés avant les combats afin qu'il puisse en profiter. Enfin, vieillir est exceptionnel dans ce métier. Cela permet d'accéder au statut de maître et de mener d'autres gladiateurs.

Et la Vie

Elle se joue encore et toujours selon l'humeur du public qui d'un geste du pouce vous fait basculer de vie à trépas.

niveau plus faible que les deux exemples ci-dessous.

Champion d'Attila

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 16
DEX 15 **PdV** 17 **BM** 09
Armure : maille bras droit 1D8
Armes : Trident 103%, Dégâts 2D6+1, Par. 99% ; Filet Att. 110%, Dégâts 1D4 Par. 55%
Compétences : Eviter 89%, Culbuter 80%

Les Jumeaux

Ces jumeaux combattent en paire, reliés par une chaîne dont ils se servent comme arme. Ils peuvent affronter sans problème trois adversaires. Leur technique repose sur des mouvements circulaires autour de leur proie.

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 16
DEX 15 **PdV** 17 **BM** 09
Armure : plaque de poitrine 1D10+2
Armes : Glaive Att. 75%, Dégâts 1D8+1+1D6, Par. 72% ; Chaîne (4 mètres) Att. 85%, Dégâts 1D6 (cisaille)
Compétences : Eviter 78%

Les PJs ont tout intérêt à éviter la boucherie et à se concentrer sur leur but. Le maître doit dominer la situation et ne pas exterminer le groupe. En revanche, maintenir une pression, accentuer les descriptions et jouer sur les techniques de combat peut être enrichissant. Une fois la statue atteinte, le PJ verra que le poing vide est bouché par du plâtre. Quelques coups suffiront à retirer cette pellicule. Pour déclencher le mécanisme d'ouverture, il suffit de glisser une barre dans l'orifice ainsi créé et de faire pivoter la main de 90 degrés sur la droite. Un léger bruit mécanique se fera entendre, bientôt suivi d'une translation de la statue. Les PJs se retrouveront alors devant un escalier de marbre. Sur la première marche, on peut lire en ancien anglais « Dépôt pénitencier génétique 63 »… Ce dépôt contient en fait une unique cellule au fond d'un couloir aux murs rouillés. Une plaque de marbre porte l'inscription suivante en ancien anglais :

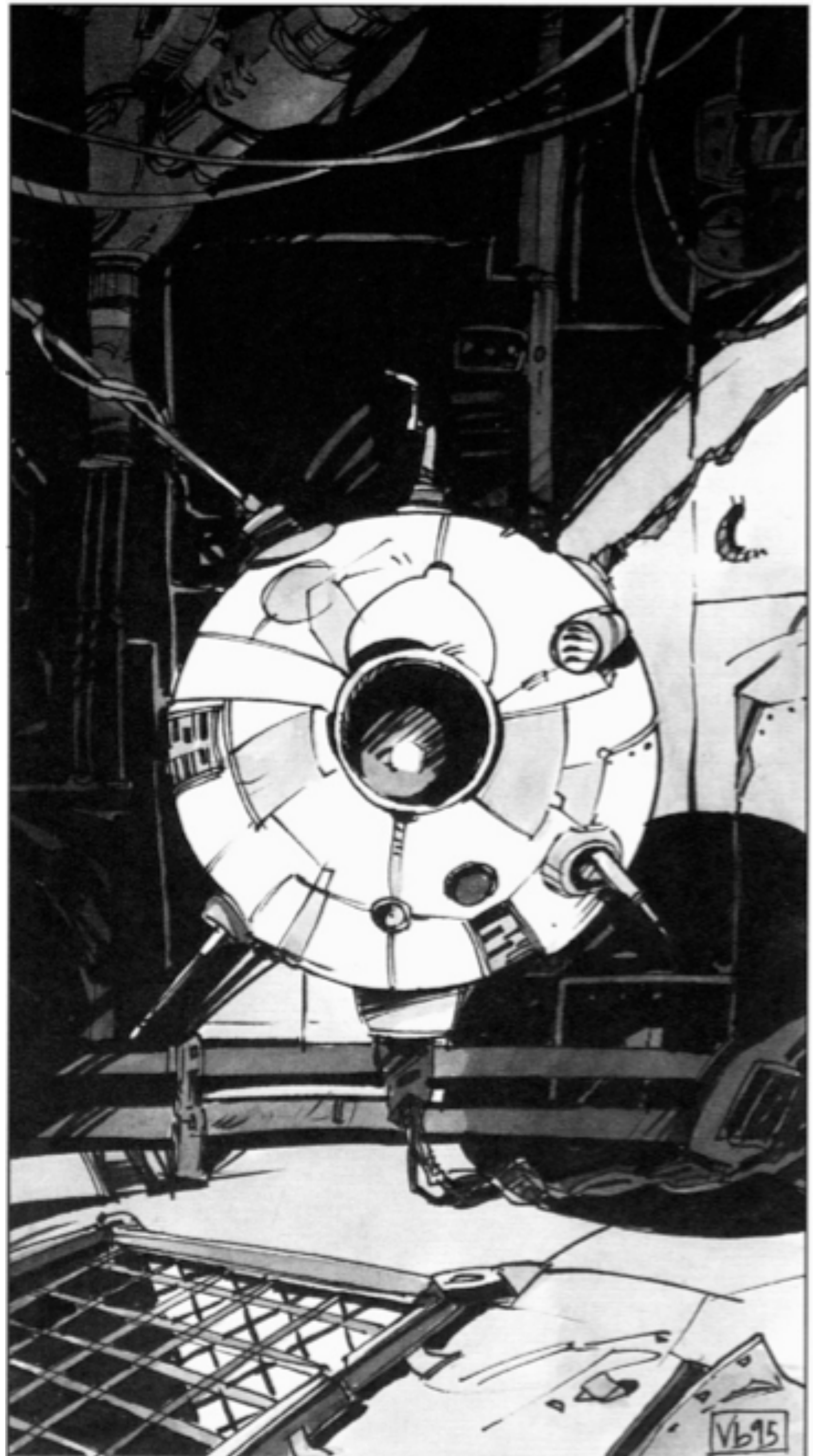
Prisonnier Achileos Tarn, condamné à une éternité robotique pour crimes contre la science.
Vorpal Anglund

A l'intérieur de la cellule se trouve une sphère métallique de 20 cm de diamètre pour un poids de 8 kilos. Son dispositif mécanique semble vidé de toute énergie.

L'Etre-Sphère

Les dépôts pénitenciers apparurent au soir de l'apocalypse. Des scientifiques, conscients de l'ampleur du chaos et du prochain désastre de l'utilisation abusive de la technologie, avaient décidé sa prohibition.

D'autres, trop heureux de creuser dans la fange entamèrent de longues quêtes au service de la « Faucheuse ». Achiléos voulut interdire la science. Vorpal au contraire s'y complaisait. Leur divergence d'opinion les opposa et la loi trancha en faveur de Vorpal. Achiléos fut ainsi livré au crystal des mutations qui fit de lui l'être-sphère. Achiléos fut une grande réussite pour Anglund qui décida de se souvenir de lui lors de l'élaboration de « Trésor ». Une batterie devra



être confectionnée pour réanimer l'être-sphère. La réparation demande un jet en mécanique et un à -20% en électronique pour la batterie. Si les PJs sont incapables de réaliser de telles prouesses, faites leur rencontrer un « sorcier ». Celui-ci, moyennant finances, leur fabriquera une pile solaire.

Technologie

De par sa nature, l'être est couvert d'une enveloppe d'acier (5 points d'armure). Il dispose de 4 points de vie. Il possède une réserve de sérum vital assurant la survie de son cerveau pour plusieurs siècles. En revanche sa batterie est vide. Il communique d'une voix métallique monocorde.

Psychologie

L'être-sphère est avant tout un hybride entre l'homme et la machine. A ce titre, il est dépourvu de la plupart des passions qui agitent un individu normal.

Achiléos était scientifique (120% dans toutes les connaissances). Profondément marqué par ce qu'il a vécu, il n'aspire plus qu'à la mort. Il est le résultat d'une expérience du Crystal, utilisé en Hyper fréquence. Il connaît Vorpal et pourra aider les PJs par ses talents. Le maître l'utilisera pour combler les lacunes du groupe, comme un joker (N'omettez pas de considérer ses connaissances technologiques).

Epilogue de l'Episode

La rencontre d'Abel Qunes et l'activation de l'être-sphère devrait mettre les aventuriers sur la piste de Yildis. Une carte de la région Nord-Est de Turquia permettra de résoudre l'énigme grâce aux multiples indices (Prutch, région montagneuse, etc…).

Selon les relations établies entre lui et les PJs, Abel quittera la guilde pour participer à la quête du Crystal.

Episode III

La quête du crystal va se poursuivre et s'achever à Yildis, mignonne bourgade de 300 habitants.

Les PJs découvriront une faune et une flore torturées et des habitants abrutis par les rayonnements nocifs de l'artefact. A eux d'agir au mieux.

Introduction à l'Episode

Après avoir parcouru les 780 km qui les séparent de Yildis, les PJs seront en présence « d'un paysage stupéfiant : d'énormes fougères aux feuilles charnues s'accrochent au sol rocailleux pour former de vastes îlots dont la base s'auréole de brume. Ca et là, de arbres inconnus dressent vers le ciel leurs troncs couverts d'écailles.

Tout est vert, d'un vert sombre, lumineux, obsédant. De temps à autre, une tache signale la présence d'une fleur qui se balance mollement au grés de la brise. Il fait chaud et lourd. L'air sent le moisi, empeste la plante en décomposition. Le soleil impose une intense réfraction. Cette atmosphère bizarre est la conséquence de la présence du crystal dans la région. Celui-ci, dissimulé dans les entrailles du volcan (Vulcain) entre en résonance à chaque secousse sismique. Sur 1 kilomètre autour du crystal, pantes et habitants en font les frais.

Enquête dans la Région

Les Rêveurs

Ils sont regroupés au pied de Vulcain, à la lisière d'un bosquet. Ce groupe se compose de 200 personnes, jeunes, vieux, hommes, femmes et enfants confondus. Tous dans un état d'hébétude complet, ils se nourrissent d'herbe et seront peu loquaces.

Fouiller Yildis

Les PJs qui fouilleraient ces 70 maisons n'y trouveront âmes qui vivent. Le village n'est plus que l'abri des cadavres de ceux qui n'ont pas résisté à la torture mentale induite par le crystal.

Les Alentours

Les PJs pourront trouver un autre village près de Yildis, celui de Indab. Interrogés, les habitants diront qu'ils appellent les Yildiens, « les rêveurs ». Ils expliqueront que ce phénomène étrange s'est déjà produit « avant ». Ils parleront aussi des secousses sismiques…

Examiner la Région

De faucon, on peut remarquer le rayon d'action du crystal par une sorte de tracé ovoïde trahi par la végétation. En étudiant le relief, il est possible de localiser la grotte d'où proviennent les ondes (jet 1xINT). De plus, une inspection révèlera de récentes coulées de laves solidifiées.

L'Etre-Sphère

Il pourra aider les PJs pou tout ce qui est calcul et localisation du crystal. Son esprit cartésien et sa mémoire vous permettront de rappeler à vos joueurs tous les faits en insistant sur certains.

Les Dangers

Si la région est sans danger matériel, le maître dispose tout de même de la menace du crystal. Ainsi, quand les joueurs arriveront à Yildis, lancez 1D4+1 jours.

Ce chiffre correspondra à la prochaine grande secousse que va connaître Vulcain et qui déclenchera le Crystal.

Lancer 1D100 sur la table des pages 19 et 20. Appliquez ensuite le résultat à tous les PJs qui se trouvent dans le rayon d'action du crystal : 1 km autour de Vulcain.

Un MJ bienveillant (mais vous n'êtes pas obligé de l'être) pourra prévenir ses joueurs par de petites secousses, trop faibles pour déclencher le crystal. A vous de jouer sur l'aspect étrange de la situation (amusez-vous bien).

Les rêveurs constituent un autre danger que vous pouvez choisir de développer. A vous de jouer sur les atmosphères et sur leur psychologie dégradée par le crystal.

Trouver le Crystal

Le crystal se trouve dans une grotte au flanc de Vulcain. Si les joueurs décident d'inspecter les flancs du volcan, sans autres indices, il leur faudra 2 jours, 1 jet sous 3xPOU et un autre sous chercher pour localiser la grotte.

S'ils calculent une position relative, il leur faudra 2 heures, un jet sous 5xPOU puis un sous chercher à +20%.

Le crystal se trouve dans un couloir naturel, serti entre quatre barres d'acier et attend son heure depuis 7 siècles.

Epilogue de l'Episode

Les PJs peuvent parfaitement perdre la vie au cours de l'épisode (qu'ils reposent en paix) ou tout au moins y être mutés.

Sinon, une fois le crystal en leur possession, il leur restera à revenir à Rhodes.

Episode IV

Dianeric IV est mort et Rhodes se trouve sans Roi.

Mayrhane, conscient de la faiblesse actuelle de l'île a décidé son offensive. Saggat durant l'absence de l'élu a fait minutieusement fouiller la crypte souterraine et y a trouvé un étrange plan (cf. ci-dessus) qu'il va remettre à l'élu. De toute évidence, une attaque se prépare.

Introduction à l'Episode

Le retour à Rhodes se fera sans problème. Improvisez un accueil en fonction de l'endroit où les joueurs se sont posés. Cela peut aller d'une population en liesse, heureuse de revoir son élu jusqu'à un Friedrich froid et « gêné » d'un retour si précoce. Quoiqu'il en soit, l'absence des PJs à connu la mort de Dianeric IV. Il doit être enterré 2 jours après l'arrivée des aventuriers. L'enfant successeur quant à lui doit être couronné le lendemain de la mise en terre de son « papa ». Il règnera le temps que Dianeric ressorte de se chrysalide. Après cela, il sera tué. Le peuple se console en entonnant l'air familier, « Le Roi est mort, vive le Roi ».

Attaque de Mayrhane

Mayrhane attaquera Rhodes lors d'une cérémonie, que ce soit celle de l'enterrement de Dianeric ou du couronnement de l'enfant (à vous de choisir). Les deux croix du plan indiquent l'hacienda et la statue du colosse. Il dispose de 350 ptérons montés pour mener son premier assaut. 150 seront lancés sur l'hacienda afin de tuer la chrysalide de Dianeric, 200 autres seront envoyés sur le colosse afin d'immobiliser le système défensif qu'il représente.

Si le colosse tombe, deux navires-épaves bourrés de 2000 monstruosités génétiques débarqueront dans le port pour y semer mort et destructions.

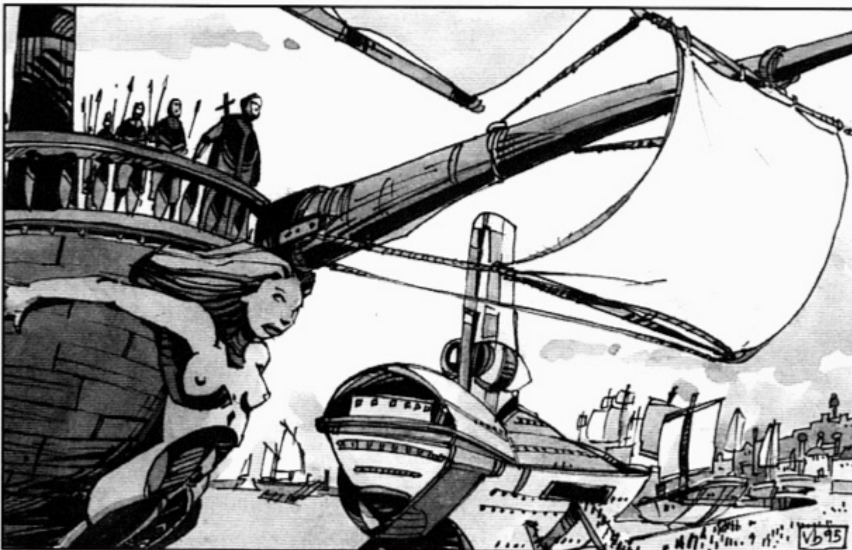
D'où l'importance de la confiance, l'Elu devra comprendre qu'il est temps d'organiser la défense de Rhodes. En ce cas, ce sont ses actions du premier épisode qui décident de la confiance du peuple envers lui. Si l'énigme des enfants a été résolue avec brio, cette confiance lui est toute acquise. En ce cas, il dispose de 200 hommes (étoilés) de première ligne, de 10 fauconniers, de Sirius, de Saggat, et d'une piétaille de 50 paysans Rhodiens. A lui d'en user au mieux.

Sinon, il faut croire que le destin de Rhodes aura été scellé par l'incompétence de l'élu à conquérir la confiance d'un peuple. Cependant, même dans cette éventualité, les 200 guerriers, Saggat, Sirius et les fauconniers lui resteront acquis.

Mayrhane

Le père de Dianeric fera parti de l'assaut de Rhodes, monté sur un gigantesque ptéron, il débarquera sur l'île avec les troupes attaquant le colosse. Idiot, il n'en reste pas moins un redoutable stratège. Aussi, sanctionnez toute erreur d'appréciation de vos joueurs dans cette partie. L'idéal serait que Saggat et Mayrhane s'affrontent dans un combat de titans (voire que l'élu y prenne part).

Mayrhane est une montagne de près de quatre mètres, intégralement recouvert d'un poil rêche noir et pourvu de griffes redoutables. Si Rhodes tombe entre ses mains, ses habitants connaîtront des souffrances inavouables avant de succomber à leur bourreau.



Mayrhane, Mutant

FOR 33 **CON** 24 **TAI** 37
DEX 09 **PdV** 49 **BM** 25
INT 10 **POU** 11 **CHA** 04
Armure : poils 5 points
Age : + de 4 siècles
Armes : Lance Att. 104%, Dégâts 5D6+2, Par. 90% ; Griffes (x2) Att. 94%, Dégâts 4D6+2, Par. 92%
Compétences : Monter Ptéron 72%, Eviter 25%, Sentir 82%, Voir 82%

Epilogue Final

Ce combat quel qu'en soit l'issue scellera le destin de Rhodes. Une défaite correspondra à l'extermination des habitants de Rhodes et certainement de votre groupe de PJs. L'île deviendra alors un repaire de mutants.

En Cas de Victoire…

L'enfant, Friedrich, Dianeric IV, le Peuple, Saggat, Abel Qunes pourront devenir des sources de continuation de l'aventure. Mais ceci est une autre histoire… Achiléos quant à lui proposera à tout savant le transfert de son savoir. Il aidera à la fabrication d'une machine « Mentor » (cf. « La France », page 8). Celle-ci augmentera de 15% toutes les connaissances du cobaye (et tuera Achiléos).

La légende de la lame et de l'élu deviendront de hauts faits contés le soir au coin du feu. A jamais, les mémoires conserveront traces de cette aventure. Yildis redeviendra un paisible village et ne craindra plus les colères de Vulcain.

Dianeric, simple mortel continuera à régner 3 ans avant de mourir d'une maladie du cœur. L'élu pourra alors être le nouveau Roi de Rhodes, si tel est son désir. Quant au crystal, à vous de voir ce qu'il sera devenu entre temps. Une telle puissance ne peut résider sainement ntre les mains de simples mortels sans attirer l'attention de quelques puissances cosmiques…

Et d'une Chimère, on fit une Légende.

Olivier Durand

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 26** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en janvier 1996.

Il a été écrit par **Olivier Durand** et illustré par **Vincent Bailly**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~